

TD2 : Méthodes agiles

V2.0.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Document en ligne : mickael.martin.nevot.free.fr

Travail : **groupe de quatre**

1 Sujet

Vous devez conserver le même groupe de travail que lors du TD1-2 : Gestion de projet.

Faites une proposition de **calendrier** de réalisation (planification) d'un projet de jeu Web de simulation d'élevage de chevaux dont le cahier des charges fonctionnel simplifié est en ligne sur le même site Web que ce document.

Grâce à la méthode **Scrum**, faites une proposition des différentes phases (**pré-jeu, sprints, post-jeu**) de la première version d'un projet de jeu Web de simulation d'élevage de chevaux dont le cahier des charges fonctionnel simplifié est donné ci-joint, déjà utilisé lors du TD1-2 : Gestion de projet.

Les membres du groupe constituent les ressources humaines simulées du projet et peuvent remplir plusieurs rôles à la fois.

2 Conseils :

Voici quelques conseils :

- bien prendre connaissance de l'ensemble du cahier des charges avant de se lancer dans la réalisation ;
- penser à identifier toutes les tâches ;
- penser à affecter tous les rôles ;
- penser à réaliser l'ensemble des artefacts ;
- faire un calcul de facteur de focalisation et de vélocité estimée réaliste ;
- faire attention à la durée des sprints et des tâches ;
- ne pas hésiter à être « agile ».